

**UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA**  
**FAKULTI SENIBINA, PERANCANGAN DAN UKUR**  
**JABATAN SENIBINA DALAMAN**

**NOVEMBER 2009**

Adalah disyorkan bahawa kajian akhir ini yang disediakan  
oleh:


**ABDUL HAFIZ BIN JAMALUDDIN**

Bertajuk

**CADANGAN MEREKABENTUK DALAMAN PUSAT TAMIYA UNTUK STARGEK MALAYSIA DI ALAMAT NO.**  
**34, JALAN ROBSON COURT, 50460, KUALA LUMPUR**

Diterima sebagai memenuhi sebahagian daripada syarat untuk memperolehi

Diploma Rekabentuk Dalaman

Penyelia Laporan	:		Pn. Zarina Binti Za'bar
Koordinator Kursus	:		Pn. Azizah Binti Md. Ajis
Koordinator Program	:		Prof. Madya Dr. Mohd Sabrizaa Bin Abd. Rashid

## ABSTRAK

Kajian akhir ini dilakukan bertujuan untuk merekabentuk dan mewujudkan sebuah pusat rekreasi permainan jenama Tamiya. Di masa kini, kemahiran teknologi amatlah diharapkan oleh dunia dan ini adalah selari dengan kehendak dunia. Dengan wujudnya Tamiya Centre ini, mampu untuk mendidik dan melatih para belia dan remaja untuk memahirkan serta mengasah bakat mereka di dalam bidang teknologi. Disamping itu, dengan adanya pusat ini mampu untuk meningkatkan daya kreativiti para belia untuk mencipta sesuatu yang berunsurkan kepada teknologi dan mampu menjana pendapatan negara. Dengan menggunakan konsep 'Exuberant', diharapkan pusat ini mampu menjadi salah satu daya tarikan negara untuk menarik minat warganegara asing untuk datang ke Malaysia. Berimejkan '*Deconstruction*' serta penggunaan warna yang menarik dapat mewujudkan suasana yang boleh menaikkan minat dan semangat masyarakat untuk mendapatkan perkhidmatan yang ditawarkan. Tambahan pula, mengikut kajian yang telah dijalankan, dengan adanya Tamiya Centre ini mampu untuk mencapai hasrat kerajaan untuk mewujudkan suasana masyarakat majmuk yang harmoni. Antara kajian yang dijalankan termasuklah analisa tapak dan bangunan cadangan, kajian kes serta pengumpulan data. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengkaji keperluan yang perlu ada di dalam sesebuah pusat serta rekabentuk yang menggunakan teknologi-teknologi terkini. Hasil daripada pengumpulan maklumat ini akan diterapkan dalam proses rekabentuk agar dapat menghasilkan sebuah pusat yang menarik serta mempunyai konsep dan imej yang tersendiri. Dengan mengaplikasikan komponen produk bermotor Tamiya ke dalam rekabentuk mampu mewujudkan ruang Tamiya Centre yang bertenaga serta mempunyai kelainan daripada pusat-pusat lain serta kedai Tamiya yang sedia ada. Selain itu, penggunaan pengcahayaan dan pengudaraan yang bertambah maju turut menyumbangkan kepada kesan dan impak ruang Tamiya Centre ini dengan sendirinya disamping perabot-perabot yang direka khas untuk pusat ini.

## **ISI KANDUNGAN**

## **MUKA SURAT**

<b>ABSTRAK</b>	<b>i</b>
<b>PENGHARGAAN</b>	<b>ii</b>
<b>ISI KANDUNGAN</b>	<b>iii</b>
<b>SENARAI JADUAL</b>	<b>xi</b>
<b>SENARAI RAJAH</b>	<b>xii</b>
<b>SENARAI GAMBAR</b>	<b>xiv</b>
<b>SENARAI DAFTAR SINGKAT KATA</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB 1.0 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 PENGENALAN	1
1.2 MATLAMAT KAJIAN	2
1.3 OBJEKTIF KAJIAN	3
1.4 METADOLOGI KAJIAN	3
1.5 SKOP KAJIAN	5
1.6 HALANGAN KAJIAN	6
1.7 KEPENTINGAN KAJIA N	8

<b>BAB 2.0 KLIEN</b>	<b>9</b>
2.1 LATAR BELAKANG KLIEN	9
2.2 CARTA ORGANISASI	10
2.2.1 CARTA ORGANISASI YANG SEDIA ADA	10
2.2.2 CARTA ORGANISASI YANG DICADANG	11
2.3 VISI DAN MISI KLIEN	12
2.4 IMEJ KORPORAT KLIEN	13
 <b>BAB 3.0 KAJIAN DAN ANALISA TAPAK</b>	 <b>14</b>
3.1 ANALISA TAPAK	14
3.1.1 PENGENALAN PADA TAPAK	14
3.1.2 PELAN KUNCI	15
3.1.3 PELAN LOKASI	16
3.1.4 PELAN TAPAK	20
3.1.5 ORIENTASI PENGCAHAYAAN MATAHARI	21
3.1.6 BANGUNAN PERSEKITARAN	22
3.1.7 KEMUDAHAN PERSEKITARAN	24



## 1.0 PENDAHULUAN

### 1.1 PENGENALAN

Dewasa ini, kemajuan yang pesat telah mempengaruhi kehidupan manusia seharian terutamanya dari segi kemajuan teknologi. Kemajuan kini telah mencipta pelbagai jenis produk dan alat rekreasi yang berteknologi. Kebanyakan alat rekreasi kini adalah untuk penggunaan dalaman yang lebih kepada santai dan individu. Kewujudan alat permainan berteknologi yang lebih bersifat santai dan mendidik telah berkembang pesat mampu untuk membuka ruang kepada masyarakat untuk menjalinkan hubungan komuniti sesama masyarakat setempat dan juga global. Sehubungan dengan itu, terdapat pelbagai pihak yang mengambil kesempatan di atas peluang ini untuk menghasilkan suatu produk yang mempunyai teknologi dengan konsep tersendiri untuk dipamerkan, dijual, diservis serta diuji.

Tamiya Inc. menawarkan pelbagai produk rekreasi berunsurkan alat permainan berskala daripada era penubuhannya sehingga era masa kini. Tamiya Inc. merupakan jenama yang mengeluarkan alat rekreasi berunsurkan alat permainan yang terbesar di dunia. Sehingga kini Tamiya Inc. telah mempunyai 4 pusat di seluruh Negara iaitu Jepun, Amerika, Singapura dan Hong Kong. Di Malaysia, hanya terdapat sebuah kedai pameran dan jualan bagi produk Tamiya Inc. Bermula dari produk yang berupa model statik, kini Tamiya Inc. telah mengukuhkan lagi pasaran mereka dengan menghasilkan produk yang menggunakan petrol tersendiri. Produk Tamiya bermula dengan model skala statik yang diperbuat daripada kayu, kemudian beralih kepada model skala statik yang menggunakan plastik yang berunsurkan kepada suasana peperangan. Kini, Tamiya telah melebarkan skop produk mereka dengan menghasilkan produk yang berunsurkan kepada robotik dan dunia permotoran. Produk baru Tamiya Inc. ini tidak hanya tertumpu kepada penggunaan darat sahaja, malah produk yang dihasilkan juga boleh digunakan di udara.